página 6

RYU

GANCHO FORTE • GANCHO LONGO • CHUTE MACHADO • RASTEIRA • COTOVELADA • ARREMESSOS • GIRATÓRIA 3 EM 1 • JAB DRAGON 2 EM 1 • DRAGON FORTE 3 EM 1 • DRAGON LONGO 3 EM 1 • DRAGON COMBO 2 EM 1 • 5 EM 1 RASTEIRO • MACHADO 3 EM 1 • JOELHADA E DRAGON 3 EM 1 • FIRE MÉDIO 3 EM 1 • RASTEIRA E GIRATÓRIA 3 EM 1 • DRAGON PUNCH • FIRE HADOUKEN • HURRICANE KICK • HADOUKEN JOELHADA • DRAGON CURTO 3 EM 1 • SOCO FRACO E GIRATÓRIA 3 EM 1 • MAGIA RASTEIRA 4 EM 1 • SUPER FIRE 2 EM 1 • FIRE HADOUKEN 3 EM 1 • HADOUKEN 3 EM 1 • SOCO MÉDIO 3 EM 1 • HADOUKEN MÉDIO 3 EM 1 • SUPER 4-HIT COMBO • 2 EM 1 COM RASTEIRA • DRAGON MÉDIO 3 EM 1 • GIRATÓRIA MÉDIA 2 EM 1 • JAB DRAGON 3 EM 1 • HADOUKEN FORTE 2 EM 1 • CHUTE MÉDIO 3 EM 1 • HADOUKEN COMBO 4 EM 1 • CHUTE FRACO •

página 10

KEN

MAGIAS 2 EM 1 • GANCHO FORTE 3 EM 1 • JOELHADA E MAGIA 2 EM 1 • DRAGON MÉDIO 3 EM 1 • MAGIA MÉDIA 2 EM 1... 4 EM 1 • GANCHO FORTE • CHUTE MACHADO • RASTEIRA FORTE • JOELHADA • COTOVELADA • ARREMESSOS DRAGON PUNCH • HADOUKEN • HURRICANEKICK • GIRATÓRIA VARIADA ... • DRAGON COM RASTEIRA 2 EM 1 • MAGIA E RASTEIRA 2 EM 1 • FIRE DRAGON 4/5 EM 1 • JAB DRAGON 4 EM 1 • SUPER COMBO MÉDIO 4 EM 1 • JAB DRAGON 2 EM 1 • MAGIA FORTE 2 EM 1 • MAGIA FRACA 4 EM 1 • FIREBALL MÉDIO 2 EM 1 • SHORYUKEN MÉDIO 3 EM 1 • HADOUKEN MÉDIO 3 EM 1 • COMBO VARIADO 4 EM 1 • SUPER GIRATÓRIA 4/5 EM 1

página 14

BLANKA

SUPER ROLLING COMBO 3 EM 1 • ROLLING 2 EM 1 • CHOQUE 2 EM 1 • COMBO MÉDIO 3 EM 1 • VERTICAL COMBO 3 EM 1 • 4-HIT BACK COMBO • SUPER COMBO • RASTEIRO TAPÃO • GARRADA • GANCHO PIRUETA • RASTEIRA • TAPA • CABEÇADA DUPLA • JOELHADA DUPLA • ELETRICITY "CHOQUE"BEAST • ROLLVERTICAL ROLLING ATTACK • ROLLINGATTACK "BOLINHA" • CHUTE MALANDRO • COMBO RASTEIRO 3/4 EM 1 • TAPINHA 3 EM 14-HIT RASTEIRO • JOELHADA 3 EM 1 • ROLLING COMBO 4 EM 13-HIT RÁPIDO • GANCHO 3 EM 1 • VERTICAL DUPLO • ROLLING COMBO 2 EM 1 • COMBO ENGANADOR 3 EM 1

página 18

DHALSIM

CHURRASCO À YOGA FLAME • CHURRASCO À YOGA FIRE • CABEÇADA 3 EM 1 • SUPER APELAÇÃO • YOGA FIRE 3 EM 1 • COMBO FRACO 3 EM 13-HIT COM CABEÇADA • COMBO CABEÇA • YOGA TELEPORT • SOCO RASTEIRO • CROQUES • ARREMESSO • BICUDA • SOCO DUPLO • PIRULITO • ARRASTÃO • RASTEIRA • GANCHO • TAPINHA • PARAFUSO • YOGA FIRE • YOGA FLAME • COMBO MALUCO 4 EM 1 • COMBO FORTE 3 EM 1 • PÉ DE FOGO • SOCO BAIXO 2 EM 1 • YOGA FIRE DUPLO • GOLPES DE FOGO • CHUTES 3 EM 1 • YOGA FIRE RASTEIRO • MÃOS DE FOGO

O retiro de Fei Long na China é um Templo todo místico cheio de criaturas do além e tudo mais... dá só uma olhada no pássaro bem no meio do cenário

Após ter sido expulso de sua casa reserva florestal nos EUA, Thander Hawk foi morar em um vilarejo no méxico, ele luta no mercado da cidade, onde existem vários comerciantes e amigos seus.

página 21

T. HANK

TOMAHAWK BUSTER • CONDOR DIVE • MEXICAN TYPHOON • SOCO DUPLO • SOCO NO PEITO • CORTADA • BICUDA • RASTEIRA DUPLA • SUPER SOCO • SOCO ABERTO • GANCHO • PISADA • PEITADA • ESMAGÃO • ARREMESSO • TOMAHAWK 3 EM 1 • SOCO FORTE 3 EM 1 • CHUTES 4 EM 1 • TOMAHAWK FRACO COMBO • TOMAHAWK MÉDIO COMBO • COMBO DO DUNGA3-HIT • TOMAHAWK COMBO • SUPER TOMAHAWK COMBO • TOMAHAWK COMBO 4 EM 1 • TOMAHAWK COMBO 5 EM 1

página 24

FEI LONG

SOCO MÉDIO 4 EM 1 • 3 HIT COMBO - MODA DA CASA • SOCO FORTE 2 HIT COMBO • CHURRASCO 2 EM 1 • REKKAKEN 4 HIT COMBO • REKKAKEN FRACO 4 EM 1 • CHUTE FORTE 3 HIT COMBO • CHUTE DUPLO FRONTAL • BICUDA • GANCHO MÉDIO • TAPÃO • GANCHO FORTE • FACADA • SOCO DUPLO • VOADORA DIRETA • RASTEIRA FORTE • SHIENKYAKU • RASTEIRA LONGA • ARREMESSOS • TAPÃO BAIXO • CHUTE ALTO DUPLO • REKKAKEN • SHIENKYAKU 3 EM 1 • SHIENKYAKU FORTE 3 EM 1 • SUPER 7-HIT COMBO • CHUTE FRACO 2 EM 1 • SHIENKYAKU MÉDIO 3 EM 1 • SOCO FORTE 3 EM 1 • COMBO RASTEIRO 3 EM 1 • SUPER 5 HIT COMBO • SUPER REKKAKEN COMBO • CHUTE FORTE 2

página 28

BALROG

4-HIT ABAIXADO • DASHING PUNCH 2 EM 1 • SUPER 5-HIT COMBO • DASHING UPPERCUT 5 EM 1 • DASHING PUNCH 3 EM 1 • UPPERCUT 2 EM 1 • DIRETO CURTO • DIRETO LONGO • GANCHO • CABEÇADA • SUPER GANCHO • SOCO BAIXO • CRUZADO BAIXO • CRUZADO ALTO • SOCO RASTEIRO • HEADBUTT • DASHING PUNCH • TURN PUNCH • DASHING UPPERCUT • HEADBUTT 4 EM 1 • CABEÇADAS E MAIS CABEÇADAS • 3-HIT DASHING PUNCH • CHUTES 3 EM 1 • SUPER COMBO 3 EM 1

página 31

VEGA

WALL SPRING • WALL SPEAR • ROLLING CLAW • ARRASTÃO • PISÃO • PONTE • GARRADA NO PEITO • JOELHADAS • GARRADAS FORTES • CHUTE MÉDIO • CHUTE ALTO • GARRAS 2 EM 1 • ARRASTÃO 3 EM 1 • SUPER CHUTE 3 EM 1 • SUPER SOCOS 4-HIT COMBO • SUPER 6-HIT COMBO • ROLLING CLAW 5 EM 1 • SUPER CLAW 4 EM 1 • GARRA VOADORA 3 EM 1 • GARRA 2 EM 1

EXPEDIENTE
REVISTA STAR GAMES ESPECIAL

EDITOR
Ruy Pereira

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

EDITORA EXECUTIVA
Andréa Calmon

DIRETOR DE ARTE
Roberto Madureira

REDAÇÃO
Dárius Roos
Dawis Roos

REVISÃO
Hebe Ester

COLABORADOR
Mark Damian Ament

SECRETÁRA EDITORIAL
Bernadete Salles

DTP
Helton Fernandes
José de Arimatéia Gomes

SECRETÁRIAS
Luisa Anunciada Silva
Luzia Aparecida Begalli

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Bernadete Salles
Caixa Postal 19.113 - São Paulo - SP - CEP: 04599-970

Impressão padilla

OS PRIMEIROS PASSOS DO STREET FIGHTER

Até o ano de 1987, no Japão, tudo no mundo dos arcades era muito simples e parecido, as grandes fabricantes de jogos procuravam não arriscar muito, dando preferência para jogos que já possuíam uma "fórmula de sucesso" garantida. Nessa época, jogos no estilo de Double Dragon faziam a cabeça da galera. A SEGA era até então a empresa com maior conhecimento na área dos arcades, atacando com um arsenal de jogos de tiro, corrida e aventura. Aliás, uma outra "febre" que invadiu o mercado foi a dos jogos no estilo "shooting", os famosos jogos de nave aqui chamados.

Até que alguém com uma cabeça muito aberta e uma gigante visão no futuro,

percebeu que era necessária a entrada de um novo estilo de jogo no promissor mercado dos arcades. Foi então que o vice-presidente da Capcom jogou sua tese em discussão e colocou 7 protótipos de Street Fighter pelos "flipers" próximos da empresa. Foi um sucesso! O jogo estava sendo produzido desde dezembro de 1986. O projeto embarcou, e em agosto de 1987 chegava aos fliperamas de todo o Japão, Street Fighter.

Durante 4 longos meses o game passou da colocação 54 para a 3 na lista dos mais procurados e preferidos pela moçada de olhos puxados, alcançando seu TOP em fevereiro, quando ficou duas semanas em primeiro lugar. Street Fighter não era ainda o fenômeno de hoje em dia, mas mostrava que novas idéias trariam muito sucesso à quase "iniciante" Capcom...

No Brasil e nos EUA, Street Fighter começou a aparecer em massa apenas por volta de novembro de 1988, marcando sua chegada aos grandes shoppings. Antes de atingir o grande público, o jogo só podia ser encontrado em algumas pouquíssimas casas de fliperama no bairro da Liberdade, em São Paulo.

Street Fighter trazia consigo uma série de inovações não presentes nos jogos que eram produzidos: logo de início via-se que o jogo usava comandos com seis botões e o direcional, enquanto as máquinas até então fabricadas utilizavam no máximo três; também haviam vozes digitalizadas, as quais mesmo sendo feitas por um processo até rústico, chamavam muito a atenção; e o final, que é o principal, o estilo do game no modo "one vs one", o qual era quase desconhecido na época.

Nessa primeira versão você só poderia jogar com Ryu e Ken, tendo que enfrentar outros 10 lutadores para se tornar um world warrior. Os países participantes do torneio eram: EUA, Japão, Inglaterra, China e Tailândia. Os bônus também eram diferentes, seu objetivo era o de quebrar telhas, estando você em movimento ou não. Tanto Ryu como Ken possuíam os mesmos golpes, ficando a diferença apenas com relação ao visual do personagem: Ryu com kimono branco e meio ruivo, Ken com kimono vermelho e o seu famoso cabelo cor de "fios de ovos", muito usados em confeitaria.

Com um sucesso razoável do game e seu crédito bem alto na empresa, o vice-presidente propôs a continuação para o game. Era a entrada de Street Fighter II, o game que estouraria em sucesso em todas as casas de fliperamas do mundo. O jogo ficou na papelada desde outubro de 1988 até janeiro do ano seguinte. Como SF2 estava sendo produzido simultaneamente com o Final Fight, a empresa teve de fazer uma escolha, e não foi a do projeto SF2. Isso aconteceu pelo fato de que na CAPCOM ainda dava-se prioridade à produção de jogos com a tal "fórmula garantida". Sendo assim o projeto Final Fight seguiria como o primeiro da lista.

A retomada, porém, do projeto com Street Fighter II foi estrondosa, com dinheiro em caixa. As idéias não eram apenas as de uma simples seqüência do game, as inovações precisavam ser muito mais agressivas. O primeiro passo foi a produção de desenhos dos personagens junto com a personalidade de cada um. O grupo de artistas ficava encarregado de fazer 12 personagens, cada um com uma série de movimentos bem maior que a primeira versão. O Brasil, por exemplo, ganhou o personagem BLANKA quase que por pura sorte. Na parada, dois outros países - Mexico e Argentina - competiam por um personagem no jogo. Acontece que no Japão o nosso país tem uma imagem muito mais exótica, passada através de assuntos como a floresta amazônica e outras belezas naturais. Blanka seria, então, uma espécie de "fera", assim como no filme "A Bela e a Fera", um lutador com características físicas de um animal, mas com os sentimentos de um ser humano. Com todo esse tom de herói de romances, o garotão verde acabou muito simpatizado pela galera oriental. Todos os outros personagens tiveram uma série de pesquisas com relação à sua aceitação no mercado. As magias presentes no game deveriam causar um efeito meio "apocalíptico", pois como todos sabemos, os japoneses em geral adoram isso. Começaram então os grandes golpes especiais.

Infelizmente para os jogadores de arcade, em abril de 1988 o projeto do game foi novamente interrompido, ficando no papel. Os trabalhos sobre o game só retornaram às telas dos computadores da empresa em dezembro do ano seguinte, ou seja, muito tempo depois. Foi então que selecionaram uma equipe gigante só com o pessoal da "elite". Colocando o projeto

agora como o principal dentro da empresa, foram 16 meses de muito suor e sangue por parte de programadores, designers e tudo mais.

Enfim, o jogo conseguiu ser preparado no prazo estipulado pela empresa. Era chegada a hora. Em abril de 1991 surgia nas casas de fliperama de todo o Japão o fenômeno **Street Fighter II**. Foi um sucesso estrondoso. Com toda a mídia feita para a divulgação do game, ao invés de 7 meses antes necessários para chegar ao TOP dos arcades, em apenas 4 dias o jogo passou à primeira colocação do ranking japonês, fenômeno nunca antes visto no mercado. Começava aqui a ascensão da Capcom a níveis "astronômicos".

Agora o jogador não escolheria entre apenas dois personagens. À sua disposição estavam oito personagens, quatro vezes mais. Também os cenários de Backgrounds foram elaborados com vários detalhes, os lutadores tiveram seus movimentos "amaciados" e os golpes especiais e som estavam do jeito que os japas queriam, cheios de efeitos.

Outro fator que influenciou muito no sucesso foi a jogabilidade, até hoje não superada - nesse quesito esse game deixa todos os outros do gênero no chinelo. O modo "versus" trazia multidões fazendo filas para uma batalha. O game chegou a ter de ser colocado em dois locais diferentes. As máquinas eram separadas em duas áreas: uma para quem queria jogar no modo "versus" e outra para a partida normal. Era o caos.

O mundo todo passou a importar arcades do Japão e apreciar a arte envolvida nas técnicas de luta dos jogadores, o planeta curvou-se aos pés dos maravilhosos Hadoukens e Shoryukens... e, é claro, o Capitão Ninja ficou conhecendo sua amada, a chinesinha Chun Li, que é uma delícia.

DOS ARCADES PARA O RESTO DO MUNDO!

Com o "Great Look" dos flipers, a Capcom já pensou em expandir seus lucros, e em julho de 1991 começa outra campanha massante de mídia. Era para o futuro lançamento de **Street Fighter II** em 1992 para o vídeo game de melhor prestígio e preferência no mundo, o Super Nintendo (Super Famicom no Japão). Junto com ele vieram os botons, camisetas, bonecos, cards e tudo o que você puder imaginar de tranqueira para vender o nome do game. Tinha até "massinha de modelar", era uma loucura.

É então que alguém pensa - "o show não pode parar" - e em dezembro de 1991 inicia-se o projeto "Champion Edition" para os arcades. Agora cada jogador poderia escolher um personagam idêntico ao do adversário, permitindo a igualdade e o equilíbrio nos combates. Também foram acrescentadas inovações aos antigos personagens e a opção de se jogar com os mestres do game, que até o momento só eram controlados pelo computador. Os cenários foram pouco mudados, ganhando apenas uma tonalidade de fim de tarde.

A versão Champion Edition foi lançada para os arcades em abril de 1992, fazendo sucesso semelhante à versão anterior.

A vida fluía normalmente, mas um grande erro marcou essa versão, que não tinha previsão nenhuma de lançamento para os consoles domésticos. Isso causou pânico entre os agora fãs do jogo. Mas é porque não sabiam do novo projeto da Capcom, a versão "Turbo" do game, com mais inovações, mais golpes e muito mais velocidade. Bom, mas como ninguém queria esperar muito tempo pela novidade, as empresas "sacanas" trataram de fazer versões piratas do Champion Edition, aliás, muito malfeitas, cheias de problemas. Com as versões sacanas agradando a galera menos exigente, embalou-se uma onda que os levaria a realizarem cerca de mais de 9 versões para SNES e 5 para o Nintendo, sendo que uma dessas contava com a presença do famoso herói dos games, Mario.

Foi então que a empresa revelou seus planos. Tinha em suas mãos o projeto Turbo, o qual trata-se de uma versão bem melhorada da Champion Edition, trazendo uma velocidade muito grande ao jogo.Também lançaria versões do Champion Edition para PC-Engine (TurboGrafx). Todos ficaram boquiabertos. Afinal, eram 20 megas de memória. E não é só: um mês depois lançaria o game contendo as versões Champion Edition e agora também a Turbo para o SNES e também Mega-Drive em um só cartucho, com 20 e 24 megas, respectivamente, um novo recorde.

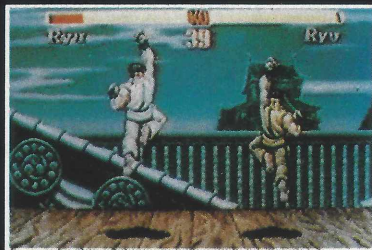
Mas o mundo dos games não pára, e trataram de meter pau nos projetos como **Street Fighter II**, muita porrada e pouco papo. A empresa pensou o seguinte: os jogadores não estão mais impressionando-se com simples inovações de golpes e cores de cenários. Algo mais precisava ser feito. Foi então que se criou o **SUPER STREET FIGHTER II**, contendo quatro novos personagens com características próprias. São eles: Thunder Hawk, Dee Jay, Fei Long e a gostosíssima CAMMY, a qual todos sabemos, deu a maior bola para o Ninja Daikon, que agora é namorado dela. Também houveram inovações nos antigos personagens, ganharam golpes e tudo o que têm direito. Já os cenários não seguiram o mesmo esquema, ficaram muito mais bonitos e modernos. Ken, por exemplo, teve seu barquinho velho afundado no rio, e ganhou um belo "iate". Assim, deixou as concorrentes pra trás de novo. Essa versão de **SUPER STREET FIGHTER II**, trouxe muitas novidades, e por isso estamos aqui, querendo acima de tudo mostrar-lhes todas as técnicas de luta e seqüências de cada lutador, contar-lhes a história do maior fenômeno dos games dos últimos tempos e deixá-los a par do que está para acontecer com ele.

Enquanto não chega para SNES e Mega a versão **SUPER STREET FIGHTER II TURBO**, já presente nos ARCADES e no 3DO, deixaremos você com a melhor edição já feita sobre Street Fighter no país. Pode comprovar, ninguém tem a nossa qualidade de informação...

...é isso aí, galera, a Star Games está chegando, e para ficar. Nosso lema será qualidade e respeito para com o nosso leitor. Obrigado!

Darius Roos

TÉCNICAS ESPECIAIS

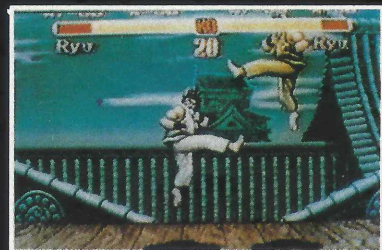
Dragon Punch (Shoryuken)

Para desferir esse super golpe, direcione para frente, baixo, baixo-frente e algum botão de soco. Diferente das outras versões, o Shoryuken de Ryu derruba na hora (mesmo o forte e o médio).

Hadouken (Magia ou Fireball)

Nessa versão, a magia de Ryu está DETONADORA!!! Dá só uma olhada na potência... gostou? Para jogar esta super magia, direcione para baixo,baixo-frente, frente e algum botão de soco.

Fire Hadouken

Agora Ryu ganhou uma nova magia: o Fire Hadouken. Quando atirada de longe, a magia queima o adversário, mas não o derruba; se você atirar a magia próximo ao adversário, além de "torrar"o adversário, você ainda o derruba!!! Para desferir esse golpe, direcione para trás, baixo-trás, baixo, baixo-frente, frente e algum botão de soco.

Hurricane Kick (Helicoptero)

A giratória de Ken acerta várias vezes o adversário. A de Ryu, derruba com um só acerto, mas também tira muito mais energia!
Para acioná-la, direcione para baixo, baixo-trás, trás e algum botão de chute

JOGADAS QUENTES

Gancho Forte

Pressione soco forte próximo ao inimigo.

Gancho Longo

Abaixe e pressione soco forte.

Chute Machado

Em pé e próximo ao adversário pressione chute forte.

Se você estiver bem próximo do oponenete o golpe pode acertar duas vezes.

Joelhada

Pressione chute médio próximo ao adversário.

Rasteira

Abaixe-se e pressione chute forte. Essa rasteira derruba o adversário.

Cotovelada

Acerte um soco médio bem próximo do adversário.

Arremessos

Direcione a frente (ou para trás) e pressione soco forte ou médio próximo ao adversário.

Direcione a frente (ou para trás) e pressione chute forte ou médio próximo ao oponente.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Giratória 3 em 1

Pule na direção do adversário e acerte um soco forte próximo ao chão na cara dele. Ao cair no chão, detone com um gancho com soco forte, e comece o movimento da giratória. Complete o movimento da giratória pressionando algum botão de chute para derrotar o inimigo.

Jab Dragon 2 em 1

Próximo ao inimigo, acerte um soco fraco bem na fuça dele e comece o movimento do Shoryuken. Complete o movimento do Dragon Punch e aperte soco fraco.

Dragon Forte 3 em 1

Comece com uma voadora forte na nuca do adversário. Ao cair no chão, dê um gancho forte e comece o movimento do Dragon Punch. Termine o movimento e aperte soco forte. UAAAUU!!!

Dragon Longo 3 em 1

Inicie a seqüência com uma voadora forte na nuca do idiota. Ao cair, comece o movimento do Dragon Punch e, quando você direcionar para BAIXO, aperte soco forte para um gancho abaixado. Termine o movimento do Dragon Punch e pressione soco fraco para arrasar o adversário.

Dragon Combo 2 em 1

Se você está próximo ao adversário e ele bobeou, aproveite para acertá-lo com um gancho forte e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento e pressione algum botão de soco para esse super 2 em 1.

5 em 1 Rasteiro

Comece a seqüência com uma voadora forte na cara do adversário. Acerte 3 rasteiras fracas assim que cair no chão. Complete a seqüência com uma rasteira forte derrubando o adversário.

***Nota:** Esta seqüência é ótima para quando o adversário atirar uma magia.*

Machado 3 em 1

O adversário está na defesa? Então acerte uma voadora forte por trás. Ao cair no chão, acerte um chute forte (machado) próximo ao inimigo para completar o 3 em 1.

Joelhada e Dragon 3 em 1

Comece acertando uma voadora forte por trás do inimigo. Caindo no chão, acerte um chute médio e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Dragon punch e pressione algum soco para detonar o inimigo!

Fire Médio 3 em 1

Pule e acerte um soco forte próximo ao chão na cara do inimigo. Ao cair no chão, comece o movimento do Fire Hadouken e, no meio tempo, acerte uma rasteira média. Complete o movimento do Fire Hadouken e pressione algum soco, derrubando o adversário.

Rasteira e Giratória 3 em 1

Pule na direção do oponente e acione soco forte próximo ao chão. Ao cair, comece o movimento da giratória, quando direcionar abaixo, aperte chute médio. Complete o movimento da giratória e aperte algum chute para acabar com o adversário.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Dragon Curto 3 em 1

Comece pulando e acertando um soco forte próximo ao chão no oponente. Comece o movimento do Dragon Punch e quando direcionar para baixo aperte chute fraco. Assim que a rasteira acertar, complete o movimento do Dragon Punch e pressione algum botão de soco.

Soco Fraco e Giratória 3 em 1

Pule e acerte um soco forte bem no crânio do adversário. Ao cair, acerte um soco fraco e, em seguida, comece o movimento do Hurricane Kick. Complete o movimento e pressione algum chute para acabar a seqüência.

Magia Rasteira 4 em 1

Pule e acerte uma voadora bem próxima ao chão para o adversário não ter defesa. Ao cair no chão, dê uma rasteira fraca. Continue a seqüência e dê uma rasteira média começando o movimento da magia. Complete o movimento e aperte soco forte para terminar com uma magia.

Nota: *Faça esta seqüência quando o inimigo tentar lhe pegar com uma magia.*

Super Fire 2 em 1

O adversário está caído. Aproveite e atire um Fire Hadouken para acertá-lo ao se levantar. Assim que a magia acertá-lo, jogue outro Fire Hadouken. Antes do fogo apagar, a segunda magia acertará o inimigo, completando o 2 em 1.

Fire Hadouken 3 em 1

Comece pulando e acertando um soco forte próximo ao chão. Ao cair, acerte um gancho forte no inimigo e comece o movimento do Fire Hadouken. Complete o movimento e pressione soco forte para arrasar o adversário com esta super-seqüência.

Hadouken 3 em 1

Pule na direção do oponente e acione soco forte próximo ao chão. Ao cair, acione o gancho com soco forte e comece o movimento do Hadouken. Termine o movimento e pressione soco forte para completar a seqüência.

Soco Médio 3 em 1

Inicie a seqüência pulando e acionando soco forte próximo ao chão. Ao cair, pressione soco médio abaixado. Complete a seqüência com uma rasteira forte para derrubar o adversário.

Hadouken Médio 3 em 1

Comece acertando uma voadora por trás na nuca do adversário. Ao cair, comece o movimento do Hadouken e, quando colocar para baixo, acione a rasteira média. Complete o movimento do Hadouken e pressione soco forte para demolir o adversário.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Super 4-hit Combo

Comece a seqüência acertando uma voadora forte na nuca do adversário. Ao cair, pressione soco médio abaixado. Levante-se e acione um gancho forte começando o movimento do Hadouken. Complete o movimento do Hadouken e destrua o adversário.
Se Liga: Essa seqüência deve ser feita no tempo; treine bastante para detonar seu vizinho!!!

2 em 1 Com Rasteira

Você está próximo ao adversário, prepare-se para destruí-lo. Comece o movimento do Dragon Punch, e quando direcionar abaixo, aperte chute médio. Complete o movimento e pressione soco fraco para arrasar o adversário.

Dragon Médio 3 em 1

Comece acertando uma voadora na nuca do adversário próxima ao chão. Ao cair, comece o movimento do Shoryuken e, no meio tempo, acione soco médio.Complete o movimento do Shoryuken e pressione soco fraco.

Giratória Média 2 em 1

Próximo ao adversário, pressione soco médio e comece o movimento da giratória.
Complete o movimento da giratória e pressione algum chute para derrubar o adversário.

Hadouken Combo 4 em 1

Comece acertando uma voadora forte na nuca do adversário.Ao cair acerte uma rasteira fraca no inimigo. Comece o movimento do Hadouken e, quando direcionar para abaixo, acerte um gancho longo. Complete o movimento do Hadouken e pressione soco forte para completar esse combo.

Chutes Fracos 3 em 1

Comece pulando e caindo com uma joelhada fraca no inimigo. Comece o movimento do Hurricane Kick e, no meio tempo, acerte uma rasteira fraca. Complete o movimento da giratória e pressione chute fraco para completar essa sequência.

Jab Dragon 3 em 1

Comece acertando uma voadora forte na nuca do adversário. Acerte um soco fraco assim que cair no chão e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Dragon Punch e pressione algum botão de soco para completar a seqüência.

Hadouken Forte 2 em 1

Próximo ao adversário acione um gancho forte e, em seguida comece o movimento do Hadouken. Complete o movimento do Hadouken e, em seguida pressione soco forte.

Chute Médio 3 em 1

Comece esse combo com uma voadora forte acertando por trás.
Ao cair no chão acerte um chute médio e comece o movimento do Hadouken.
Complete o movimento do Hadouken e pressione soco forte.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Dragon Punch (Shoryuken)

Para desferir esse supergolpe, direcione a frente, baixo, frente-baixo e algum botão de soco. Com o soco forte, o Shoryuken TORRA o adversário, acertando até três vezes, e o médio até duas.

Hadouken (Magia ou Fireball)

Para jogar o Hadouken de Ken, direcione para baixo, baixo-frente, frente e algum botão de soco.

Hurricane Kick (Helicóptero)

Com esse golpe, Ken gira e pode acertar o adversário até 4 vezes. Para acioná-lo, direcione para baixo, baixo-trás,trás e algum botão de chute. Esse golpe pode ser desferido no meio de um pulo: para isso pule e acione o golpe normalmente.

JOGADAS QUENTES

Gancho Forte

Pressione soco forte próximo ao oponente.

Chute Machado

Pressione chute forte próximo ao adversário.

Se feito bem próximo, pode acertar duas vezes.

Rasteira Forte

Abaixe-se e pressione chute forte. Essa rasteira derruba o adversário.

Joelhada

Pressione chute médio próximo ao adversário.

Cotovelada

Pressione soco médio próximo ao adversário.

Arremessos

Direcione para frente ou para trás e aperte soco forte ou médio próximo ao adversário.

Direcione para frente ou para trás e pressione chute médio ou forte próximo ao oponente. Ken, não como Ryu, dá cambalhotas antes de arremessar o inimigo.

Magias 2 em 1

Se o inimigo estiver caído, atire uma magia para acertá-lo assim que levantar. Quando a magia acertá-lo, atire rapidamente outra magia. A magia o acertará antes do inimigo recuperar-se.

Gancho Forte 3 em 1

Comece acertando uma voadora por trás. Ao cair, acerte um soco médio abaixado. Levante-se rapidamente e acerte um gancho forte na cara do adversário. Se Liga: Você pode complementar o gancho com uma magia, mas o inimigo poderá defendê-la.

Joelhada e Magia 2 em 1

Se você estiver perto do inimigo, acerte um chute médio em pé e comece o movimento do Hadouken. Termine o movimento da Fireball e pressione soco forte para completar a seqüência.

Dragon Médio 3 em 1

Próximo ao oponente, acerte um chute médio e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Shoryuken e pressione soco médio. O Dragon Punch acertará duas vezes, derrubando o adversário na segunda.

Magia Média 2 em 1

Próximo ao adversário, comece a fazer o movimento do Hadouken e, quando direcionar para baixo, pressione soco médio. Assim que o soco médio acertar complete o movimento do Hadouken e pressione soco forte.

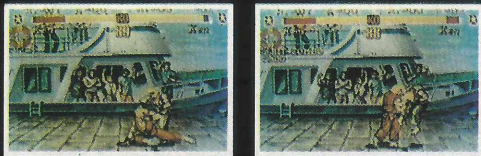
Giratória Variada ...

Próximo ao oponente, acerte um soco médio, uma joelhada média, um soco fraco ou uma rasteira média e comece o movimento do Hurricane Kick.

... 4 em 1

Complete o movimento do Hurricane Kick e pressione chute forte. A giratória acertará até três vezes, dando um total do 4 acertos!

COMBINAÇÕES MATADORAS

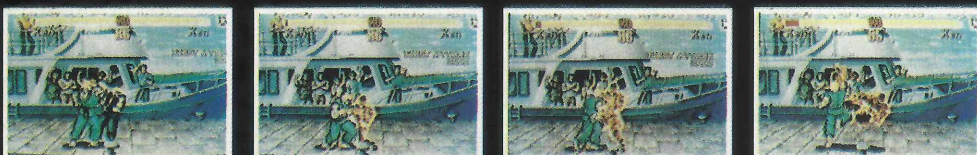
Dragon com Rasteira 2 em 1

Próximo ao oponente, comece a fazer o movimento do Shoryuken e, no meio tempo, dê uma rasteira média. Complete o movimento do Dragon Punch e pressione soco fraco para o segundo acerto.

Magia e Rasteira 2 em 1

Comece a fazer o movimento da magia e, no meio tempo, acerte uma rasteira média. Complete o movimento da rasteira média e pressione soco forte para acabar com o adversário.

Fire Dragon 4/5 em 1

Pule por trás do adversário e acerte uma voadora na nuca dele. Ao cair no chão, acerte uma joelhada com chute médio e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Dragon Punch e pressione soco forte. O Shoryuken acertará o adversário duas ou três vezes, completando o combo.

Jab Dragon 4 em 1

Acerte um soco fraco em pé próximo ao oponente e comece a fazer o movimento do Shoryuken. Termine o movimento do Dragon Punch e pressione soco forte. O Dragon Punch acertará o inimigo 3 vezes, dando um total de 4 acertos!!!

Se Liga: *Você pode alterar o primeiro golpe, usando um chute médio, um soco médio ou uma rasteira fraca.*

Combo Variado 4 em 1

Pule na direção do adversário e acerte uma voadora por trás. Ao cair no chão, acerte uma rasteira fraca. Comece o movimento da magia e, quando direcionar para baixo, dê um gancho longo. Complete o movimento da magia e pressione soco forte para o quarto e último acerto.

Super Combo Médio 4 em 1

Acerte uma voadora por trás do inimigo e prepare-se. Ao cair no chão, acerte um chute médio e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Shoryuken e pressione soco médio. O Dragon Punch acertará duas vezes e ainda deixará o adversário tonto! He! He! He!

Jab Dragon 2 em 1

Próximo ao adversário, acerte um soco fraco e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Dragon Punch e pressione soco fraco para o segundo acerto.

Fireball Médio 2 em 1

Próximo ao inimigo, acerte um soco médio e comece o movimento da magia. Assim que o soco médio acertar, complete o movimento da magia e pressione soco forte.

Shoryuken Médio 3 em 1

Próximo ao adversário, acerte um soco médio e comece o movimento do Dragon Punch. Complete o movimento do Shoryuken e pressione soco médio. O golpe acertará o adversário 2 vezes, derrubando-o.

Super Giratória 4/5 em 1

Use esta seqüência quando o adversário tentar lhe acertar com uma magia. Pule e acerte uma voadora bem na cabeça do inimigo. Acerte uma joelhada com chute médio ao cair no chão e comece o movimento da giratória. Complete o movimento da giratória e pressione chute forte. Se você fez os movimentos rapidamente, a giratória pode acertar até 3 vezes, completando 5 golpes.

Nota: *Você pode acertar um soco forte em vez de uma voadora.*

Hadouken médio 3 em 1

Pule na direção do inimigo e acerte uma voadora próxima ao chão. Ao tocar o solo, acerte uma joelhada com chute médio e comece o movimento da magia. Complete o movimento da magia e pressione soco forte, terminando, assim, com a seqüência.

Magia Forte 2 em 1

Acerte um gancho forte próximo do adversário e comece o movimento do Hadouken. Complete o movimento da magia e pressione soco forte para o segundo acerto.

Magia Fraca 4 em 1

Acerte uma voadora forte na nuca do oponente. Ao cair, acerte um chute fraco em pé. Comece o movimento da magia e, quando direcionar para baixo, acerte uma rasteira fraca. Termine o movimento da magia e pressione soco forte para completar a seqüência.

Nota: *Você pode acertar um soco forte em vez de uma voadora.*

TÉCNICAS ESPECIAIS

Eletricity "CHOQUE"

Com esse golpe, Blanka descarrega 1000 volts de potência em cima de seu adversário. Para acioná-lo, pressione o algum botão de soco rapidamente.

Beast Roll

Essa nova Bolinha do Blanka é super maluca. É boa para enganar adversários inexperientes. Para acioná-la, carregue para trás por 2 segundos e então direcione a frente e algum botão de chute.

Rolling Attack "BOLINHA"

A velha e famosa bolinha continua com sua eficiência mas, agora perdeu um pouco na velocidade. Para acionar a bolinha, carregue para trás por 2 segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de soco.

Vertical Rolling Attack

O Vertical Rolling, nessa versão, perdeu a eficiência que tinha na versão turbo: agora essa bolinha só acerta na subida mas também teve uma melhora: após chegar a seu ponto mais alto, Blanka dá uma "fugida", uma cambalhota para trás, e melhor acerta o inimigo enquanto dá a cambalhota. Para usar esse poderoso contra-ataque aéreo, carregue para baixo por 2 segundos e então direcione para cima e aperte algum botão de chute.

JOGADAS QUENTES

Tapão

Pule para frente ou para trás e pressione soco forte.

Garrada

Em pé, com o direcional em posição neutra, pressione soco forte. Esse golpe é um bom contra-ataque aéreo.

Gancho

Abaixe-se e pressione soco forte ou médio. Esse golpe tem um alcance muito grande.

Pirueta

Com o direcional em posição neutra, aperte chute forte.

Rasteira

Abaixe-se e pressione o botão de chute forte.

Tapa

Próximo ao oponente e com o controle em posição neutra, pressione soco médio.

Cabeçada Dupla

Próximo ao adversário, direcione a frente ou para trás e aperte soco médio.

Esse golpe acerta duas vezes e confundi a defeza adversária, pois o segundo acerto deve-se defender abaixado.

Joelhada Dupla

Próximo ao oponente, direcione a frente ou para trás e pressione chute médio.

O golpe acerta até duas vezes.

Chute Malandro

À média distância do adversário, aperte chute médio.

Mordida

Próximo ao adversário, direcione a frente ou para trás e pressione o botão de soco forte.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Super Rolling Combo 3 em 1

Pule em direção do inimigo e acerte um soco forte bem próximo ao chão (comece já a carregar o Rolling Attack). Ao cair no chão, ainda carregando para trás, acerte um soco médio (cabeçada) e prepare-se para desferir um Rolling Attack. Assim que a primeira cabeçada acertar, direcione a frente e soco forte para terminar a sequência com uma Bolinha. Esse combo é bem rápido e confunde bastante o adversário. Use-o bastante.

Rolling 2 em 1

Se você estiver bem próximo do adversário e estiver com o Rolling Attack carregado, comece o movimento da bolinha e, no meio tempo dê uma cabeçada com soco médio. Assim que a primeira cabeçada acertar, direcione a frente e pressione soco forte para completar o combo.

Choque 2 em 1

Aproxime-se do inimigo e acerte-lhe um soco médio com o controle em posição neutra. Continue pressionando o botão rapidamente para completar a sequência com um choque.

Combo Médio 3 em 1

Comece a sequência pulando sobre o adversário com uma voadora média (comece já a carregar a bolinha). Ao tocar o solo, ainda carregando, acerte uma cabeçada com soco médio e prepare-se. Quando a cabeçada acertar, imediatamente direcione a frente e aperte soco forte para finalizar o combo.

Vertical Combo 3 em 1

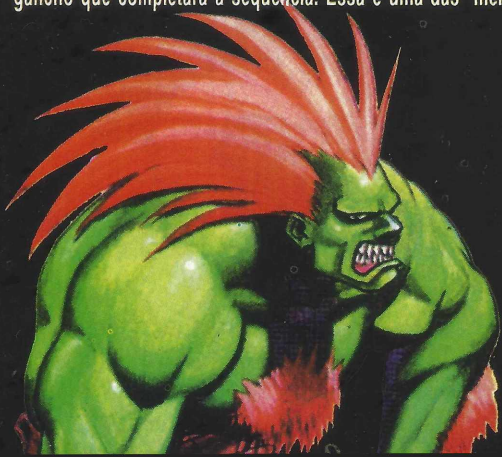
Pule em direção do adversário e acerte um soco forte próximo ao chão (comece já a carregar o Vertical Rolling Attack). Ao cair no chão, comece a desferir o Vertical Rolling e, no meio tempo acerte um soco médio no adversário. Complete o movimento do Vertical Rolling e pressione chute forte. A chave para esse combo é carregar o Vertical Rolling rapidamente.

4-Hit Back Combo

Chegue a uma distância em que você acerte um tapão por trás e então pule e acerte um soco médio por trás do adversário. Assim que você cair no chão, acione rapidamente um soco médio sem usar o direcional. Continue a sequência com outro soco médio sem o direcional. Abaixe-se rapidamente e pressione soco forte para um super gancho que completará a sequência. Essa é uma das melhores sequências que Blanka possui. Abuse e use!!!

Super Combo Rasteiro

Comece a sequência pulando e acertando um tapão na fuça do adversário. Ao tocar o chão acerte um soco médio sem o direcional. Acerte outro soco médio sem o direcional. Complete a sequência com uma rasteira forte. Esse último golpe é defensável mas,se o adversário estiver bobeando a sequência acerta inteirinha!

COMBINAÇÕES MATADORAS

Rolling Combo 4 em 1

Comece a sequência pulando na direção do adversário e acertando um tapão (carregue a bolinha). Ao tocar o solo, ainda carregando, acerte uma cabeçada com soco médio. A cabeçada acertará o inimigo pela segunda vez. Comece já o movimento da bolinha. Complete o movimento da bolinha e pressione soco forte para acabar com a raça do animal.

Tapinha 3 em 1

Inicie a sequência pulando sobre o adversário e acertando-lhe um tapão (comece a carregar a bolinha). Ao cair no chão, abaixe-se rapidamente e acerte um soco fraco abaixado. Termine o movimento do Vertical Rolling e pressione chute forte.

Combo Rasteiro 3/4 em 1

Se Liga: *Pode complementar essa sequência com um Rolling Attack; basta carregar o Rolling Attack ao acertar o tapão.*

Pule na direção do oponente e acerte um tapão próximo ao chão. Ao cair, abaixe-se e pressione chute médio rapidamente. Continue pressionando para o terceiro e último acerto da sequência.

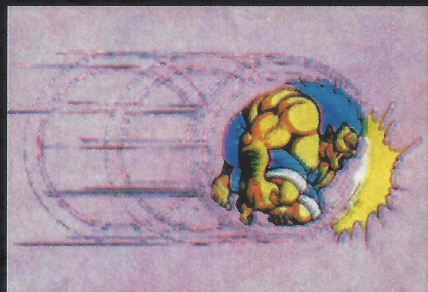
Nota: *Você pode dar mais velocidade a essa sequência usando um soco médio sem o direcional no lugar da primeira rasteira média.*

Joelhada 3 em 1

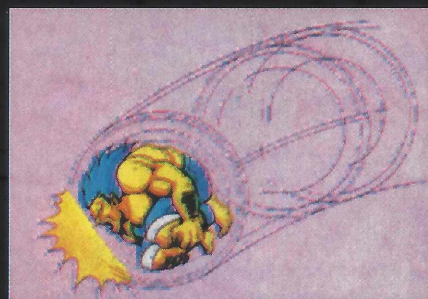
Comece essa sequência pulando e acertando um soco médio por trás do inimigo. Ao cair no chão, direcione a frente ou para trás e aperte chute médio. A joelhada acertará o inimigo duas vezes, dando um total de 3 golpes.

4-Hit Rasteiro

Pule sobre o oponente e acerte um soco médio por trás. Ao tocar o solo acerte um soco médio sem o direcional. Assim que o soco médio acertar, pressione novamente para mais um acerto.
Para finalizar a sequência, acerte uma rasteira forte no pé do idiota.

3-Hit Rápido

Pule sobre o adversário e acerte um tapão bem na cabeça.
Ao cair acerte um soco médio sem o direcional.
Complete a sequência com uma rasteira forte.

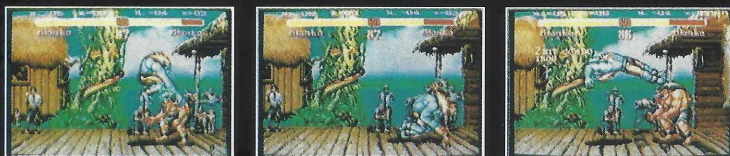
Se Liga: *A vantagem desse combo é a velocidade. Treine bastante seu tempo.*

Gancho 3 em 1

Pule na direção do adversário e acerte um tapão nele. Ao cair no chão, acerte um soco médio com o controle em uma posição neutra. Abaixe-se rapidamente e acerte um gancho com soco forte para arrasar com o adversário.

Vertical Duplo

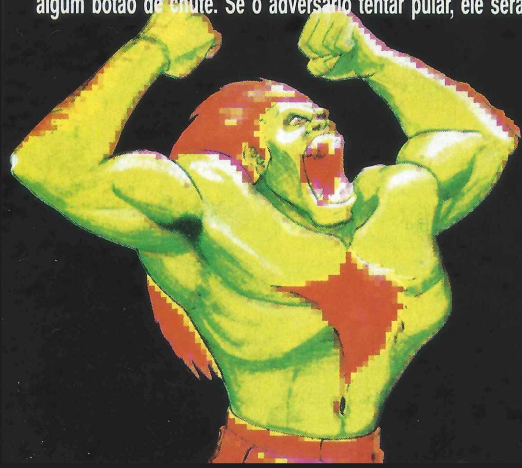
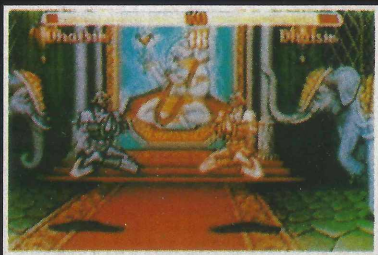
Se Liga: *Essa sequência também necessita de rapidez para ser desferida. Treine seu tempo e engane seu vizinho!!!*

Se você está próximo ao adversário com o Vertical Rolling, carregado direcione para cima para desferir o Vertical Rolling e, no meio tempo acerte um soco médio em posição neutra. Complete o movimento do Vertical Rolling e pressione o botão de chute.

Combo Enganador 3 em 1

Comece a sequência acertando um tapão na cabeça do adversário (comece a carregar o Beast Roll). Assim que você cair no chão, acerte uma cabeçada com soco médio. Comece aí o movimento do Beast Roll. Complete o movimento do Beast Roll e pressione algum botão de chute. Se o adversário tentar pular, ele será pego pela bolinha.

Rolling Combo 2 em 1

Pule na direção do adversário (comece já a carregar o Rolling Attack) e acerte um tapão quando estiver próximo ao chão. Assim que você tocar o solo, direcione a frente e aperte algum botão de soco para completar a bolinha, finalizando esse 2 em 1.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Yoga Teleport

Esse super golpe especial de Dhalsim está mais fácil de ser desferido. Com esse golpe, Dhalsim pode aparecer em até quatro lugares diferentes. Veja as combinações: Direcione para frente, baixo, frente-baixo e dois botões de soco (quaisquer) para aparecer atrás e próximo do adversário. Direcione para frente, baixo, frente-baixo e dois botões de chute para aparecer atrás e longe do adversário. Direcione para trás, baixo, trás-baixo e dois botões de soco para aparecer na frente e perto do adversário e direcione para trás, baixo, baixo-trás e dois botões de chute para aparecer na frente e longe do adversário. Treine bastante para fazer sequências detonadoras quando o adversário estiver tonto.

Yoga Fire

Esse velho golpe de Dhalsim continua com a mesma eficiência de antes e ganhou até uma novidade: quando o golpe é usado com o soco fraco, não derruba o adversário, possibilitando você a acertar o adversário da maneira que preferir. Para desferir esse super golpe, direcione para baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de soco. Com soco forte e médio, derruba o adversário na hora. É bastante usado para finalizar sequências ou para iniciá-las. Para usá-lo em sequência, varie sua velocidade para enganar o adversário e torrá-lo.

Yoga Flame

Para desferir esse super golpe de Dhasim, direcione para trás, baixo-trás, baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de soco. Dependendo do soco que você usar, Dhalsim levará mais ou menos tempo para parar de usar o golpe. Esse golpe é bastante usado para fazer uma das melhores apelações de Dhalsim: quando o adversário estiver no canto da tela e caído, sua morte é quase certa; dê um Yoga Flame. Se o adversário se defender, faça rapidamente outro Yoga Flame, prendendo o adversário e ele não tendo chance para se recuperar. Faça isso até matar o adversário.

JOGADAS QUENTES

Pirulito

Pule e, a qualquer ponto do salto, direcione para baixo e pressione soco forte para acertar um pirulito no adversário.

Arrastão

Abaixe-se e pressione chute forte para dar uma super rasteira de longo alcance no adversário.

Rasteira

Próximo ao adversário, abaixe-se e pressione chute médio para Dhalsim acertar uma rasteira rápida no adversário.

Gancho

Aproxime-se do adversário e pressione soco médio com o direcional em posição neutra para acertar um super gancho no adversário.

Tapinha

Aproxime-se do adversário e pressione soco fraco em pé para acertar um tapa no adversário. Se for feito no tempo certo pode servir como anti-aéreo!

Parafuso

Pule e, a qualquer ponto do salto, direcione para baixo e pressione chute forte para dar um parafuso no adversário.

Soco Rasteiro

Longe do adversário, abaixe-se e pressione soco forte para acertar um soco rasteiro no adversário. Esse golpe deve ser defendido abaixado.

Croques

Para dar croques no adversário, aproxime-se dele, direcione para frente ou para trás e pressione soco médio. Esse é um ótimo golpe para usado para complementar apelações.

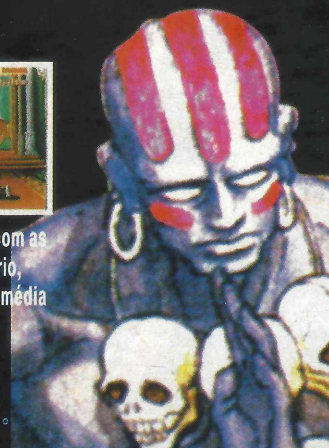
Arremesso

Para arremessar o adversário longe, aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione soco forte. Use esse golpe para finalizar uma apelação.

Bicuda

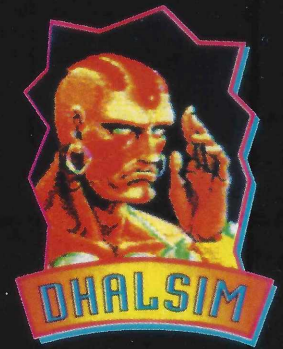
Para acertar uma bica na cara do adversário, pressione chute forte à média ou longa distância do adversário.

Soco duplo

Para acertar um soco com as duas mãos no adversário, pressione soco forte à média ou longa distância do adversário.

Churrasco à Yoga Flame

Próximo ao adversário, faça o movimento do Yoga Flame e, quando direcionar para baixo, pressione soco fraco. Complete a sequência normalmente e pressione algum botão de soco para torrar o inimigo.

Churrasco à Yoga Fire

Comece a fazer o movimento do Yoga Fire e, quando direcionar para baixo, pressione soco fraco. Complete o movimento do Yoga Fire e pressione soco forte para completar a sequência.

Cabeçada 3 em 1

Pule na direção contrária do adversário para enganá-lo. Quando ele menos esperar, dê um parafuso com os pés e, assim que tocar o solo, pressione soco forte para completar a sequência com mais dois acertos.

Super Apelação

Pule e acerte um parafuso com soco no inimigo. Ao cair rapidamente direcione para frente e pressione soco médio para acertar croques no adversário. Quando soltá-lo, faça rapidamente o movimento do Yoga Flame e pressione soco forte. Mesmo que o inimigo se defenda, ele perderá energia.

Yoga Fire 3 em 1

Pule e dê um parafuso para enganar o adversário. Assim que cair, comece o movimento do Yoga Fire e, quando direcionar para baixo, pressione chute médio. Complete o movimento do Yoga Fire e pressione soco forte para completar a sequência.

Combo Fraco 3 em 1

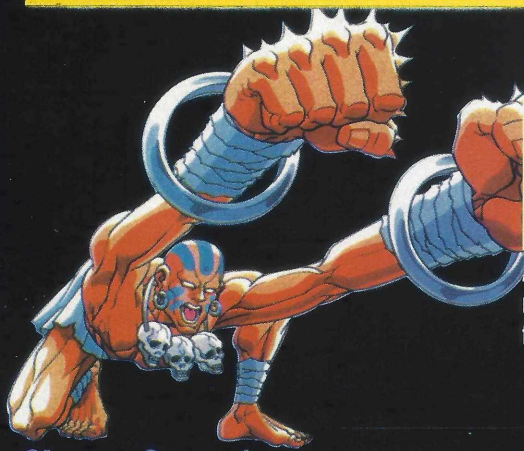
Aproxime-se do adversário e acerte um soco fraco em pé. Comece o movimento do Yoga Fire e, quando direcionar para baixo, acerte outro soco fraco abaixado. Complete o movimento do Yoga Fire e pressione soco forte para completar a sequência.

3-Hit com Cabeçada

Aproxime-se do adversário e acerte um soco fraco nele. Assim que o soco acertar, pressione soco forte rapidamente para completar a sequência com essa super cabeçada.

Combo Cabeça

Se o adversário estiver do outro lado da tela, jogue uma magia fraca e, rapidamente, teleporte-se para trás do adversário. A magia o acertará e quando você aparecer, acerte uma cabeçada dupla nele, fazendo o bichão dormir.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Combo Maluco 4 em 1

Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um chute médio. Abaixe-se rapidamente e acerte uma rasteira média. Levante-se rapidamente e pressione chute médio. Termine a seqüência com um soco forte no oponente.

Chutes 3 em 1

À curta distância do adversário, abaixe-se e pressione chute fraco para aproximar-se do adversário. Comece a fazer o movimento do Yoga Fire e, quando direcionar para baixo, acerte um chute médio. Complete a sequência e pressione soco forte para detonar o adversário.

Combo Forte 3 em 1

Aproxime-se do adversário e acerte-lhe uma cabeçada forte. A cabeçada acertará duas vezes e então abaixe-se rapidamente e pressione chute forte para completar a sequência com uma rasteira forte.

Pé de Fogo.

À uma distância de meia tela do adversário, jogue uma magia fraca. Enquanto o adversário torra, acerte-lhe uma bica forte bem na cara dele.

Soco Baixo 2 em 1

À uma distância de meia tela do adversário, jogue uma magia. Enquanto o adversário queima, abaixe-se rapidamente e acerte um soco forte no pé dele.

Yoga Fire Duplo

À distância de uma tela inteira do adversário, jogue um Yoga Fire fraco nele. Teleporte-se imediatamente para trás do adversário. Enquanto ele torra, comece o movimento da magia e, quando direcionar para baixo, acerte um chute médio nele. Complete o movimento do Yoga Fire e pressione soco forte para detoná-lo.

Se Liga: *Use essa sequência contra aquele seu vizinho que vive falando que é melhor que você... ele vai pedir desculpas de joelho!!!*

Yoga Fire Rasteiro

À uma distância de meia tela do adversário, jogue uma magia fraca. Enquanto ela torra o adversário, abaixe-se e pressione chute forte para derrubar o adversário.

Mãos de Fogo

À uma distância de meia tela do adversário jogue uma magia fraca nele. Assim que a magia acertá-lo, pressione soco forte para detonar o adversário.

Golpes de Fogo

À uma distância de meia tela do adversário jogue uma magia fraca. Assim que a magia acertá-lo, pressione soco médio para completar a sequência e detonar o adversário.

Se Liga: *Você pode utilizar como segundo golpe chute médio; terá o mesmo efeito do soco médio, acabando com o adversário.*

TÉCNICAS ESPECIAIS

Tomahawk Buster

Esse é o melhor golpe de Thunder Hawk. Quando usado com soco fraco derruba o adversário na hora: se usado com soco forte ou médio, esse golpe acerta até duas vezes, detonando a energia de seu oponente. Para desferí-lo direcione a frente, baixo, frente-baixo e pressione algum botão de soco. Esse golpe é bastante usado para completar sequências; com ele, você leva a galera ao delírio!!!

Condor Dive

Esse golpe de Thunder Hawk é bastante útil caso você queira enganar o adversário. Para acioná-lo, pule e, a qualquer momento do salto, pressione dois botões de soco quaisquer. Esse golpe é muito rápido, mas não tem muita utilidade para lutadores que querem destruir seu adversário. Use para pegar o adversário desprevenido.

Mexican Typhoon

Esse é o golpe mais forte de Thunder Hawk. É bastante usado para completar apelações e também serve para completar sequências. Para desferir esse super golpe, faça um 360 graus no direcional e pressione algum botão de soco. Dependendo do botão que você pressionar, a altura com que Thunder Hawk levanta o adversário varia, não influenciando na

força do golpe. Se o adversário tentar iniciar uma apelação quando você estiver caído, faça rapidamente o movimento do Mexican Typhoon e pressione algum botão de soco. Com isso, T. Hawk irá acertar o adversário assim que se levantar, não dando chance para ele completar sua apelação. Agora é só detonar com esse super Tufão!!!

JOGADAS QUENTES

Soco Duplo

Aproxime-se do adversário e pressione soco forte com o controle em posição neutra.

Esse golpe acerta o adversário até duas vezes além de arregaçar a energia dele.

Soco no Peito

À média distância do adversário pressione soco forte para arregaçar o pulmão dele.

Cortada

Aproxime-se do adversário, abaixe-se e pressione soco forte para acertar uma cortada baixa no adversário.

Coice

À média distância do adversário pressione chute forte para acertar um verdadeiro coice nele.

Rasteira Dupla

Abaixe-se e pressione chute forte para acertar uma rasteira dupla no adversário.

Essa rasteira derruba o oponente.

Super Soco

À média distância do adversário pressione soco médio para dar um soco com as duas mãos no estômago dele.

Soco Aberto

Abaixe-se e pressione soco médio para acertar um soco bem maluco no adversário.

Gancho

Aproxime-se do adversário e pressione soco médio com o direcional em posição neutra para acertar um gancho nele.

Pisada

Para dar uma verdadeira pisada no adversário aproxime-se dele e pressione chute médio.

Peitada

Para acertar uma peitada no adversário, pule para frente ou para trás, direcione para baixo e pressione soco forte. Esse golpe é usado para iniciar sequências.

Esmagão

Aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione soco forte para esmagar o pescoço do adversário.

Arremesso

Aproxime-se do adversário e então direcione para frente ou para trás e pressione soco médio para arremessá-lo longe.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Tomahawk 3 em 1

Comece acertando um soco fraco no oponente. Continue a sequência com o soco médio e já comece a desferir o Tomahawk Buster. Termine o movimento e pressione algum botão de soco para o terceiro acerto.

Se Liga: *Se você usar o soco médio ou forte no último golpe, Thunder acerta mais duas vezes, completando a sequência com quatro acertos.*

Soco Forte 3 em 1

Pule sobre o oponente e acerte uma peitada pelas costas dele. Ao cair, abaixe-se rapidamente e pressione soco forte para completar a sequência. O golpe acertará o inimigo duas vezes, dando um total de três acertos.

Chutes 4 em 1

Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um chute fraco. Rapidamente dê um chute médio e já comece o movimente do Tomahawk buster. Termine o movimento e pressione soco forte para ver o indío suspender o inimigo.

Tomahawk Fraco Combo

Pule no inimigo com um soco fraco bem próximo ao chão. Assim que tocar o solo, dê um soco fraco e comece o movimento do Tomahawk Buster. Termine o movimento do "Dragon Punch" e pressione soco fraco para completar o Combo.

Tomahawk Médio Combo

Pule e acerte um soco médio na cabeça do inimigo. Assim que cair, acerte um soco médio. Rapidamente faça o movimento do Tomahawk Buster e pressione soco médio, o neguinho sai voando...

Combo do Dunga

Comece a sequência pulando e acertando uma peitada próxima ao chão por trás do adversário. Assim que cair, abaixe-se se e pressione chute médio. O indião vai achar que é o Dunga e vai dar um carrinho no inimigo.Complete a seqüência dando uma rasteira com chute forte e vá pra galera...

3-Hit Tomahawk Combo

Pule na direção do inimigo e acerte uma voadora forte. Ao cair, pressione soco fraco e rapidamente faça o movimento do Tomahawk Buster pressionando soco fraco para completar o Combo.

Super Tomahawk Combo

Pule e acerte uma peitada próxima ao chão por trás do adversário. Assim que cair, acerte um chute médio e complete a sequência com um Tomahawk Buster com soco forte. É ANIMAAAL!!!

Se Liga: *Se você preferir, pode acertar um soco médio no segundo golpe em vez do chute médio. Complete a sequência normalmente com o Tomahawk Buster forte para quatro acertos. QUE DETONAÇÃO!!!*

Tomahawk Combo 4 em 1

Inicie com uma peitada próxima ao chão e por trás no inimigo. Continue a sequência com um soco fraco abaixado. Assim que o soco fraco acertar, levante-se e acerte um chute médio. Complete o combo com um Tomahawk Buster. Se você fez a sequência bem rápido, você pode acertar até cinco golpes!

Tomahawk Combo 5 em 1

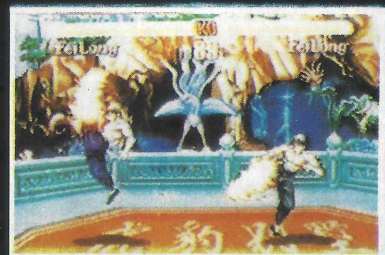
Comece pulando e acertando uma peitada nas costas do adversário bem próxima ao chão. Ao cair, abaixe-se rapidamente e acerte dois socos fracos. Levante e acerte mais um soco fraco e rapidamente faça o movimento do Tomahawk Buster pressionando soco fraco. Esse combo é DUCACIQUE!!!

T. Hawk		De pé	De pé próximo	Abaixado	Pulando p/cima	Pulando p/frente
Socos	Forte					
	Médio					
	Fraco					
Chute	Forte					
	Médio					
	Fraco					

TÉCNICAS ESPECIAIS

Rekkaken

É o golpe mais forte de Fei Long. É um golpe de tres fases, diferentes dos outros golpes de Street Fighter. Primeira fase: direcione para baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de soco. Fei Long acertará um soco na cara do adversário. Segunda fase: repita o movimento utilizado na primeira e pressione algum botão de soco. Com isso, Fei Long acertará um soco na barriga do adversário. Terceira fase: Repita a mesma operação dos outros e pressione algum botão de soco. Com esse último movimento, Fei Long acertará um gancho bem no peito do inimigo. Esse golpe, por acertar tres vezes, é bastante usado para completar seqüências ou até para pegar o adversário de surpresa. É um golpe de longo alcance e que será adorado pelos fanáticos por porrada. Além de tudo isso, esse golpe também acerta o adversário mesmo que ele esteja abaixado. Agora é só arrasar com esse super tres em um de Fei Long. Mãos à obra!

Shienkyaku

Para este supergolpe de Fei Long, direcione para trás, baixo, baixo-trás e pressione botão de chute. Se usar o chute fraco, acertará uma única vez: se você usar o chute médio ou forte, acertará até duas vezes se estiver próximo. É o melhor antiaéreo de Fei Long e é bastante usado para completar seqüências por ter uma alta velocidade. Use bastante em conjunto com o gancho com soco forte ou seguido de uma voadora para enganar o adversário.

JOGADAS QUENTES

Gancho Forte

Aproxime-se do adversário e pressione soco forte para acertar um gancho nele.

Facada

À média distância do adversário, pressione soco forte para acertar uma "facada" nele.

Soco Duplo

Abaixe e pressione soco forte para acertar um soco duplo. Esse golpe deve ser defendido abaixado.

Rasteira Longa

Para acertar uma rasteira de longo alcance no adversário, abaixe-se e pressione chute médio.

Chute Duplo Frontal

À média distância do adversário, direcione para frente e pressione chute forte. Fei Long avançará acertando um chute duplo no adversário.

Esse chute pode ser complementado com uma rasteira forte ou um soco forte logo em seguida do golpe. É ANIMAAAL!!!

Bicuda

É média distância do adversário, pressione chute médio para acertar uma bica bem na cara dele.

Arremessos

Aproxime-se, direcione para frente ou para trás e pressione chute forte ou médio. Fei Long dará uma cambalhota e em seguida o arremessará longe...

Aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione soco forte ou médio. Fei Long irá mandar o adversário pro espaço.

Rasteira Forte

Abaixe-se e pressione chute forte. Essa rasteira derruba o adversário e é bem rápida.

Tapão Baixo

Abaixe-se e pressione soco médio para acertar um tapão no adversário. Esse golpe tem um longo alcance.

Gancho Médio

Aproxime-se do adversário e pressione soco médio com o direcional em posição neutra.

Tapão

A uma média distância do adversário, pressione soco médio para acertar um tapão no peito dele.

Chute Alto Duplo

Aproxime-se e pressione chute forte com o direcional em posição neutra.

Esse golpe acerta o adversário duas vezes, além de tirar bastante energia.

Voadora Direta

Pule na direção do adversário e pressione chute médio para acertar uma voadora frontal e direta no adversário.

Rekkaken 4 Hit Combo

Acerte um gancho próximo ao adversário. Rapidamente faça o movimento do Rekkaken e pressione soco fraco. Continue com outro movimento, mas com soco forte. Complete a seqüência com mais um movimento com soco forte para derrotar o adversário.

3 Hit Combo - Moda da Casa

Aproxime-se do adversário e comece o movimento do Shienkyaku e, quando direcionar para trás, acerte um soco médio ou forte. Complete o movimento do chute de fogo e pressione chute forte para mais dois acertos. UAAAUU!!!

Se Liga: *Se você usar um soco forte no lugar do médio no primeiro golpe, a seqüência ganhará mais força, detonando o adversário.*

Rekkaken Fraco 4 em 1

Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco fraco. Rapidamente faça o movimento do Rekkaken e pressione soco fraco. Continue a seqüência fazendo mais um Rekkaken e pressione soco fraco. Faça, por final, o último movimento e pressione soco forte. Treine bastante para detonar o adversário.

Churrasco 2 em 1

Aproxime-se do adversário e comece o movimento do Shienkyaku e, quando direcionar para trás, acerte um soco fraco no adversário. Complete o movimento do Shienkyaku e pressione chute fraco para completar o 2 em 1.

Soco Médio 4 em 1

Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco médio. Rapidamente faça o movimento do Rekkaken e pressione soco fraco. Continue com outro movimento, mas desta vez com soco médio. Termine fazendo o movimento do Rekkaken e pressionando soco forte.

Soco Forte 2 Hit Combo

Acerte um soco forte próximo ao adversário e então faça o movimento do Shienkyaku rapidamente e pressione chute fraco.

Chute Forte 3 Hit Combo

À média distância do adversário, direcione à frente e pressione chute forte. O chute acertará duas vezes. Logo que o segundo golpe acertar, abaixe-se e pressione chute forte para o terceiro acerto. Essa seqüência quebra a defesa adversária, além de deixá-lo com a cara no chão.

Soco Forte 3 Hit Combo

Se Liga: *Você pode utilizar como terceiro acerto um soco forte na pança do adversário. É ANIMAAAL!!!*

COMBINAÇÕES MATADORAS

Shienkyaku 3 em 1

Pule na direção do inimigo e dê um soco forte. Assim que cair no chão, acerte um soco fraco nele enquanto começa o movimento do Shienkyaku. Complete o movimento do Shienkyaku e pressione chute fraco para o terceiro acerto.

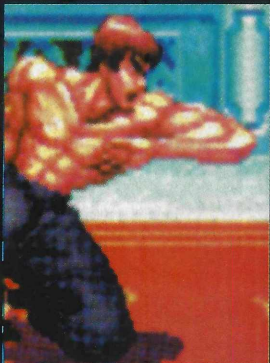
Se Liga: *Você pode acertar um soco médio em vez do soco fraco no segundo acerto, dando mais força à seqüência.*

Super 5 Hit Combo

Pule na direção do inimigo e dê uma voadora com chute forte na cara dele. Ao cair, acerte um soco médio no peito e, na seqüência, faça o movimento do Rekkaken e pressione soco fraco. Faça novamente o movimento e pressione soco forte. Faça mais um movimento e pressione soco forte para detonar o adversário.

Shienkyaku Forte 3 em 1

Pule na direção do adversário e acerte um soco forte próximo ao chão. Assim que cair, comece o movimento do Shienkyaku e, quando direcionar para trás, pressione soco forte. Complete o movimento do Shienkyaku e pressione chute fraco para completar a seqüência.

Super Rekkaken Combo

Pule e acerte um soco forte bem na cara do adversário. Assim que cair, comece o movimento do Rekkaken e, quando direcionar para frente, pressione soco forte para acertar um gancho no adversário. Complete o movimento do Rekkaken e pressione soco fraco. Faça mais um Rekkaken e pressione soco fraco novamente. Complete o combo com mais um Rekkaken pressionando soco forte. Esse é o combo mais forte de Fei Long. Use-o para destruir o adversário.

Super 7-Hit Combo

Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte na cara dele. Assim que cair, acerte cinco socos fracos e, após o quinto acerto, abaixe-se rapidamente e pressione chute forte para derrubar o adversário. DETONA!!!

Chute Fraco 2 em 1

Aproxime-se do adversário e comece a fazer o movimento do Shienkyaku e, quando direcionar para trás, acerte um chute fraco. Assim que o chute fraco acertar, complete o movimento do Shienkyaku e pressione chute fraco para mais um acerto.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Chute Forte 2 em 1

Se Liga: *Você pode usar o chute forte ou médio para acertar o adversário duas vezes com o Shienkyaku.*

Shienkyaku Médio 3 em 1

Pule e acerte uma voadora com chute médio no adversário próxima ao chão. Assim que cair, comece o movimento do Shienkyaku e, quando direcionar para trás, acerte um soco forte no inimigo. Logo que o soco forte acertar, complete o movimento do Shienkyaku e pressione chute fraco para completar o combo.

Soco Forte 3 em 1

Pule na direção do adversário e acerte-lhe uma voadora forte na fuça. Assim que cair, abaixe-se rapidamente e pressione soco forte. Continue pressionando soco forte rapidamente para acertar mais um soco abaixado e deixar o adversário tonto. Essa seqüência é bastante rápida e detona o adversário.

Combo Rasteiro 3 em 1

Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte bem próxima ao chão. Assim que cair rapidamente acerte um soco médio no adversário. Complete a seqüência abaixando-se e pressionando chute forte. Essa seqüência é muito rápida e necessita de bastante treino. Use-a sempre que for possível.

Fei Long

		De pé	De pé próximo	Abaixado	Pulando p/cima	Pulando p/frente
Soco	Forte					
	Médio					
	Fraco					
Chute	Forte					
	Médio					
	Fraco					

TÉCNICAS ESPECIAIS

Headbutt

Esse é o melhor golpe para contra-ataques aéreos de Balrog. No seu início, esse golpe é invencível, podendo atravessar magias. Para usá-lo, carregue para baixo por 2 segundos e, em seguida, direcione acima e pressione algum botão de soco.

Dashing Uppercut

Esse golpe é semelhante ao Dashing Punch, mas não acerta o oponente abaixado. Sua vantagem é a de servir como um ótimo golpe para contra-atacar golpes aéreos. Para desferi-lo, carregue para trás por 2 segundos e então direcione a frente e aperte algum botão de chute.

Dashing Punch

Com esse golpe, Balrog corre atrás do adversário e acerta um Super Soco. Para acioná-lo, carregue para trás por 2 segundos, logo em seguida direcione a frente e pressione algum botão de soco.

Turn Punch

Também tem um momento de invencibilidade: é quando ele se vira de costas. Aí ele pode passar por magias. Para usá-lo, segure os três botões de soco ou de chute por 2segundos e solte-os. Para cada 2s que você segura a mais, é acrescentado 10% de força no ataque; segurando os três botões durante 60 segundos, este golpe atinge seu poder máximo, tirando mais da metade da energia adversária.

JOGADAS QUENTES

Super Gancho

Se você está próximo ao adversário, abaixe-se e pressione soco forte. Balrog acerta no adversário uma cabeçada. Se a distância for maior, o gancho acerta bem no queixo do inimigo.

Direto Curto

Próximo ao adversário dê um soco forte bem na cara dele.

Direto Longo

À média distância do adversário, pressione soco forte para acertar um direto bem no focinho dele.

Cabeçada

Direcione para frente ou para trás e pressione soco forte ou médio próximo ao oponente. Com isso Balrog acerta inúmeras cabeçadas no adversário.

Gancho

Se você estiver próximo a seu adversário, pressione soco médio para acertar-lhe um gancho.

Se a distância for um pouco maior, ele acerta o gancho de maior alcance.

Soco Baixo

Abaixe-se e pressione soco médio.

Cruzado Baixo

Pressione chute médio próximo do adversário.

A uma maior distância, o cruzado baixo tem maior alcance.

Cruzado Alto

Para acertar um cruzado na cara do adversário, pressione chute forte a uma curta distância do adversário.

Soco Rasteiro

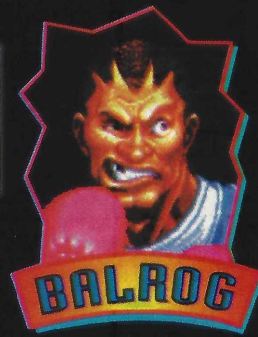
Abaixe-se e pressione chute forte para acertar um soco rasteiro. Esse soco serve de rasteira para Balrog que só utiliza os braços.

COMBINAÇÕES MATADORAS

4-Hit Abaixado

Você derrubou o inimigo e ele vai se levantar. Vá pra cima dele e acerte socos fracos abaixado. Após o quarto soco acertar, dê então um soco rasteiro (chute forte abaixado). Repita a operação até o babaca se ligar.

Dashing Punch 2 em 1

Carregue o Dashing Punch e prepare-se para desferí-lo. No meio tempo acerte um soco fraco abaixado. Termine o movimento do Dashing Punch pressionando algum botão de soco.

Dashing Uppercut 2 em 1

Carregue por 2 segundos o Dashing Uppercut. Comece o movimento para desferí-lo e, no meio tempo acerte um soco fraco abaixado. Complete o movimento do Dashing Uppercut e pressione algum botão de chute.

Headbutt 2 em 1

Próximo ao inimigo, carregue para baixo a cabeçada. Dê um soco fraco, ainda abaixado, e comece a desferir a cabeçada. Complete o movimento da cabeçada e pressione algum botão de soco.

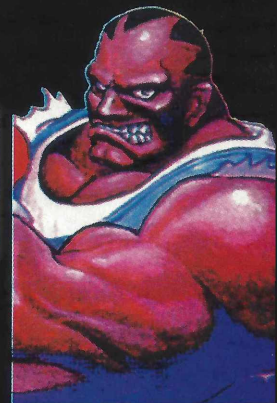
Super 5-Hit Combo

Pule na direção do adversário e, próximo ao chão, pressione soco forte ou chute forte. Ao cair, abaixe-se e comece a sequência de socos fracos. Acerte mais um soco fraco. Comece a desferir o Dashing Punch e, no meio tempo acerte outro soco fraco abaixado. Complete o movimento do Dashing Punch e pressione algum botão de soco. Maravilhoso!!!

Dashing Uppercut 5 em 1

Inicie a sequência pulando e acertando um soco ou chute forte no adversário próximo ao chão. Assim que você tocar o solo, Acerte um soco fraco abaixado. Ainda abaixado, acerte outro soco fraco abaixado. Comece a fazer o movimento do Dashing Uppercut e, no meio tempo acerte outro soco fraco abaixado. Termine o movimento do Dashing Uppercut e pressione algum botão de chute. Que demolição!!!

Dashing Punch 3 em 1

Se Liga: *Você pode substituir o Dashing Punch pelo Dashing Uppercut no final da sequência.*

Comece pulando e acertando um soco ou chute forte próximo ao chão (comece já a carregar para trás). Ao cair no chão, ainda carregando, acerte um chute médio no estômago do garoto e comece já a se preparar para usar o Dashing Punch. Complete o movimento do Dashing Punch e pressione algum botão de soco.

Uppercut 2 em 1

Pule em cima do adversário e pressione soco ou chute forte bem próximo ao chão. Ao cair, abaixe-se e pressione soco forte, detonando o inimigo com um super gancho.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Headbutt 4 em 1

Comece a sequência pulando sobre o oponente e acertando um soco ou chute forte na cabeça do adversário (comece já a carregar a cabeçada). Ao cair acerte um soco fraco abaixado. Comece o movimento da cabeçada e, no meio tempo acerte um outro soco fraco abaixado. Complete o movimento da cabeçada e pressione algum botão de soco para terminar o 4-hit combo.

Cabeçadas e Mais Cabeçadas

Aproxime-se do inimigo e direcione a frente e soco forte ou médio para enchê-lo de cabeçadas. Comece já a segurar os três botões de soco ou de chute para um Turn Punch. Assim que Balrog soltar o inimigo, solte os três botões. O Turn Punch acertará o adversário. Direcione a frente e pressione rapidamente o botão de soco forte ou médio para dar cabaçadas. Assim que ele começar a dar cabeçadas novamente, segure os três botões de soco ou de chute e então repita a operação até derrotar o adversário.

Super Combo 3 em 1

Comece pulando e acertando um soco ou chute forte na cabeça do adversário. Ao cair no chão acerte uma cotovelada na cara do babaca(chute fraco em pé). Abaixe-se rapidamente e pressione chute forte para derrubar o adversário com um soco rasteiro.

3-Hit Dashing Punch

Inicie a sequência pulando e acertando um soco ou chute forte bem próximo ao chão (comece a carregar para trás). Ao cair no chão acerte um soco médio em pé ainda carregando para trás. Inicie o movimento do Dashing Punch. Complete o movimento do Dashing Punch e pressione algum botão de soco para terminar com a sequência.

Chutes 3 em 1

Próximo do adversário, acerte uma cotovelada na cara dele (chute fraco em pé). Continue a sequência acertando um soco no estômago do adversário (chute médio em pé). Complete a sequência com um cruzado na fuça do idiota (chute forte em pé).

TÉCNICAS ESPECIAIS

Wall Spring

Esse anitgo golpe está ainda melhor nessa versão. Agora Vega não sobe mais na cerca no fundo da tela (o que atrapalhava na outra versão); ele vai direto na parede e volta com tudo em cima do adversário. Além disso, quando está na descida, você tem um controle maior sobre Vega, o que facilita a conclusão do golpe. Para desferí-lo, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione acima e pressione algum botão de chute. A conclusão do golpe pode ser feita de duas maneiras: uma é avançando sobre o adversário e pressionando o botão de soco com o direcional em posição neutra.
A segunda é avançando sobre o adversário e direcionando para frente ou para trás e pressionando soco forte próximo ao advers

Rolling Claw

Esse é um dos melhores golpes de Vega. É um ótimo golpe para ser usado quando o adversário estiver tonto pois acerta o adversário até cinco vezes. Para desferir esse golpe, carregue para trás durante dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de soco. Use esse golpe também em conjunto com um soco ou chute fraco.

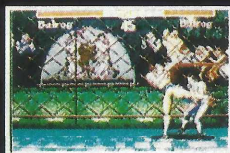
Wall Spear

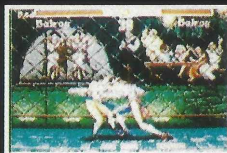
Aha! Vega acaba de ganhar um novo golpe! É o Wall Spear. Para desferir esse super golpe, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione a cima e pressione algum botão de soco. Dependendo do botão que se usar, Vega varia a altura com que ele dará o golpe. Por ser um golpe rápido, é bom para ser usado para desviar de uma magia ou mesmo para pegar o adversário quando estiver pulando.

JOGADAS QUENTES

Arrastão

Abaixe-se e pressione chute forte para dar essa super rasteira. Além de derrubar o adversário, tem um longo alcance e engana bastante o adversário.

Pisão

Para dar um pisão na barriga do adversário, posicione-se próximo a ele e acerte um chute médio com o controle em posição neutra.

Garrada no Peito

A qualquer distância do adversário, acione soco médio com o controle em posição neutra.

Ponte

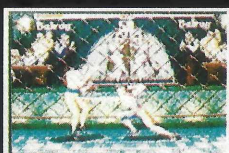
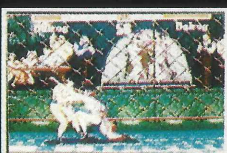
Próximo ao adversário, direcione a frente ou para trás e pressione soco forte ou médio para derrubar o adversário com uma super ponte.

Joelhadas

A qualquer distância do adversário, pressione chute fraco com o controle em posição neutra.

Se você estiver próximo ao adversário a joelhada tem mais velocidade e menor alcance e, a longa distância, tem menor velocidade e maior alcance.

Garradas Fortes

Próximo ao adversário, pressione soco forte com o controle em posição neutra para acertar uma garrada na cara do adversário.

À média distância, pressione soco forte para uma garrada na barriga. Se você estiver a uma pequena distância, abaixe-se e pressione soco forte para acertar uma garrada no peito do adversário.

Essa última garrada pode ser usada em muitas sequências por ser bastante rápida.

Chute Médio

Para acertar um chute na barriga do adversário, pressione chute forte, em posição neutra, próximo ao adversário.

Chute Alto

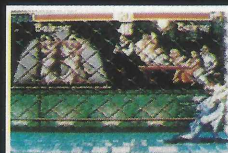
Pressione chute forte, com o direcional em posição neutra, à média distância do adversário para acertar um chute na cara do adversário.

Garras 2 em 1

Próximo ao inimigo, acerte um soco forte abaixado na cara dele. Continue pressionando soco forte rapidamente para acertar uma segunda garrada na barriga dele.

Arrastão 3 em 1

Comece pulando na direção do adversário acertando-lhe uma voadora bem na cabeça dele. Assim que cair no chão, acerte um soco fraco em pé terminando a sequência com uma rasteira forte para derrubar o adversário.

Garra 2 em 1

Assim que a garra acertar, deixe o controle em posição neutra e pressione soco forte novamente para completar o 2 em 1. Além de ser uma sequência mais técnica, é mais rápida e indefensável após o primeiro acerto. Se você estiver mais próximo ainda, Vega acertará uma garrada na cara do adversário, dando-lhe a chance de acertar um terceiro golpe.

Se Liga: *Se você prefere dar mais velocidade à sua sequência, fique a uma distância de um passo do oponente, abaixe-se e acerte um soco forte para acertar uma garrada no peito dele.*

Super Chute 3 em 1

Pule sobre o adversário acertando uma voadora forte próxima ao chão. Ao cair acerte um soco fraco em pé e pressione rapidamente chute forte para completar a sequência. Pegue bem o tempo dos golpes para detonar o seu inimigo.

Super Socos 4-Hit Combo

Comece pulando e acertando uma voadora forte na cara do adversário. Ao cair, comece a detonação: acerte um soco fraco; logo em seguida um soco médio e complete a sequência com um soco forte. É ANIMAAAL!!!

Super 6-Hit Combo

Pule sobre o adversário e acerte uma garrada bem no crânio dele. Ao cair, abaixe-se e acerte três socos fracos na pança dele e, após o terceiro acerto, pressione rapidamente soco forte (ainda abaixado). Assim que o soco forte acertar, neutralize a posição do direcional e aperte soco forte novamente para completar o sexto acerto. UAAAUU!!!

Rolling Claw 5 em 1

Se você estiver bem próximo do adversário, com o Rolling Claw já carregado, comece a desferí-lo e, no meio tempo acerte um soco fraco na barriga do condenado. Após o soco acertar, direcione a frente e pressione soco forte para acionar o Rolling Claw. Esse último golpe acertará o adversário quatro vezes, completando a sequência com o quinto acerto. NOOOSSA!!!

Super Claw 4 em 1

Pule acertando uma voadora forte bem na cara do adversário. Assim que tocar o solo, abaixe-se e pressione soco fraco. Levante-se rapidamente e acerte um soco forte na fuça do inimigo. Continue pressionando soco forte rapidamente para completar o quarto acerto. Essa sequência é boa para ser usada quando um inimigo joga um magia sobre você: pratique bastante para derrotar facilmente Ryu e Ken.

Garra Voadora 3 em 1

Comece pulando e acertando uma voadora forte na cabeça do adversário (comece aí a carregar Wall Spear). Assim que cair, ainda carregando,acerte um soco fraco abaixado e faça rapidamente o movimento do Wall Spear. Esse último golpe é defensável, mas se o inimigo tentar fugir com um pulo para trás, com certeza será pego de surpresa com esse super golpe.

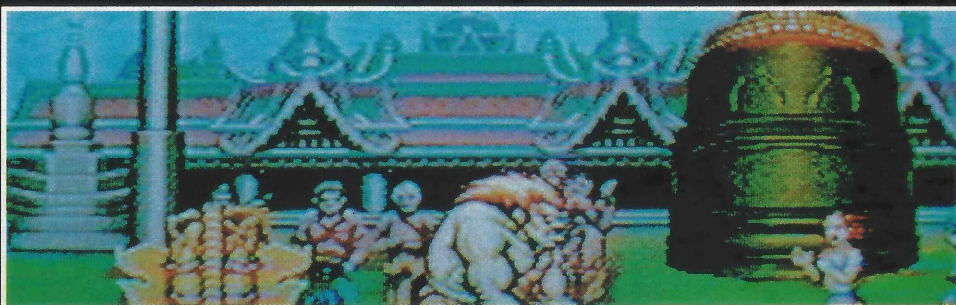
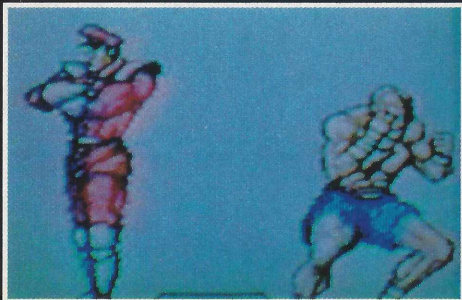
FINAL

RYU

Ryu não é desses caras que liga muito para recepções, festas ou mesmo cerimônias, por isso mesmo, o próprio campeão após derrotar M. Bison e deter o título de World Warrior, "puxa o carro" das comemorações... para ele, o primeiro lugar ao podium não significa muito, a única coisa que a ele interessa é o aperfeiçoamento de suas técnicas de luta e o prazer de derrotar seus oponentes.

KEN

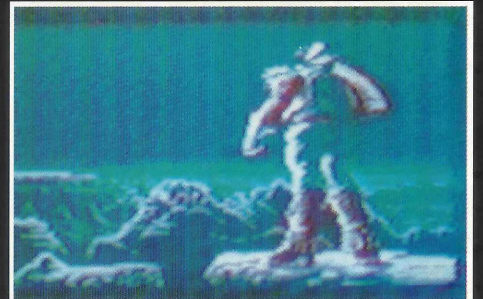
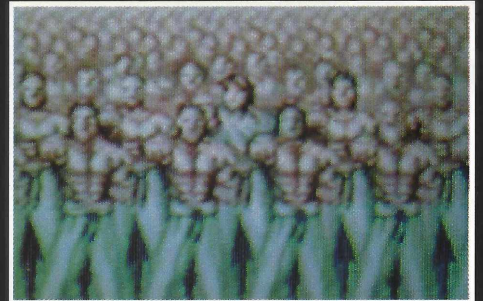
Shoryuken!!! Enfim, M. Bison foi destruído. Contente com sua vitória, Ken só quer agora se casar com sua amada. Comemorando a vitória em cima de Bison, Ken tem uma surpresa: sua amada vem ao seu encontro e cai em seus braços. Agora, eles poderão viver casados e felizes para sempre. Casado, Ken terá que manerar no seu jeito de conquistador, senão o pau vai comer!!!

DHALSIM

"Meditar é viver, mas que é que não gosta de uma boa briga de vez em quando?" Pois é né! Mesmo com aquele jeitão molenga e aquele corpo nada escultural, o indiano magrelão consegue acabar com o império de Bison... Três anos se passaram e um dia o filho de Dhalsim vê um quadro de seu pai no primeiro lugar de um podium: Dhalsim explica que essa era a sua vida passada e que foi um dia um grande campeão. Dhalsim agora medita para se preparar para seu próximo título de World Warrior.

BLANKA

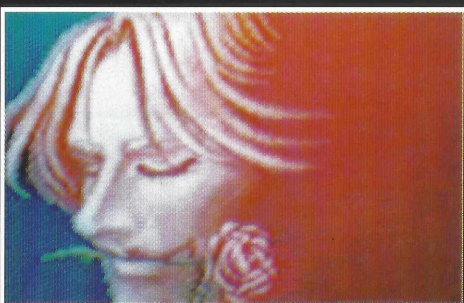
O único lutador brasileiro do campeonato consegue derrotar Bison. Mas, sua alegria não para aí. Eis que surge uma mulher gritando e chamando-o de Jimmy. Ela diz que Blanka é seu filho e que se perdeu dela em um desastre aéreo no meio da Amazônia. Foram anos de procura. Ela mostra um presente que lhe deu no dia do aniversário há muitos anos atrás: uma tornozeleira. Ele olha para sua perna e comprova a história da mulher. Blanka ganhou, de uma vez só, uma mãe e o campeonato dos World Warriors.

FEI LONG

Quem disse que o China não tem jeito de galã de cinema? Isso se deve ao fato de que Fei Long, após tornar-se campeão do torneio, recebeu uma proposta para estrelar um filme de artes marciais. Ele nega. Diz que o melhor que poderia ter feito foi ter ganho o título de campeão do torneio dando exemplo a milhares de praticantes de artes marciais. Diz ainda que só através do esforço, disciplina e espírito de luta, os homens podem se tornar lendas... Fei Long é uma delas...

T. HAWK

"Índio venceu! Índio venceu! Índio deixou cara pálida no chão! Agora cara pálida virou cara amassada! He! He!" Com a derrota de Bison e de seu império malígno, Thunder Hawk pode viver em paz e construir sua nova aldeia e deixar seus antepassados em paz. Bison havia destruído sua aldeia e agora tudo pode ser construído novamente. O sangue quente dos indígenas agora reinará nos mundo dos World Warriors.

BALROG

"Eu venci! Eu venci! Eu sou o melhor!" Balrog, destrói Bison e se torna um milionário, que por sinal é muito convencido. Agora Balrog desfruta das coisas boas da vida com muita grana, conforto e, só para variar, muitas mulheres a seus pés... Oh cara folgado hein! Boxe é uma das lutas mais antigas do mundo ocidental e continua formando campeões.

VEGA

"Lutadores bonitos não podem perder." Humm! Parece que a filosofia de Vega deu certo! Vega não é como os outros lutadores. Com sua agilidade, destreza e garra, ele deixava seus adversários apavorados que viam nele um demônio que com prazer, atravessava suas garras pelos corpos dos adversários. Vega comprova sua superioridade derrotando Bison e comemora contemplando sua beleza.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

REVISTA STAR GAMES

TRAMA

Há 29 anos, o planeta Metalian enviou à Terra um explorador espacial.
Ele foi morto.
Hoje, em 1995, um segundo explorador metaliano vigia nosso planeta.
Ele quer vingança.
Contra nós.

A maior aventura deste planeta

Breve nas livrarias ou pelo reembolso

VALE XEROX

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista DRAGÃO BRASIL, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO VALE POSTAL ....

REVISTA
STAR GAMES
R$ 2,80
Nº SG-1
Nº SG-2

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista STAR GAMES, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO VALE POSTAL ....